

Vaporware: B.C.

# PETER MOLYNEUX' VERGESSENE WELT



**B.C. wäre das ultimative Urzeit-Spiel gewesen, ein Action-Strategie-Rollenspiel in einer bis ins kleinste Detail simulierten, prähistorischen Welt. Doch der Ausnahmetitel scheiterte an seinen Ambitionen.**

Von Stephan Petersen und Michael Graf

Der Sommer 2015 ist der Sommer der Dinosaurier: In »Jurassic World« erobern sie die Kinoleinwände, in Ark: Survival Evolved die Herzen der Spieler und Youtube-Zuschauer. Ein bemerkenswertes Comeback, vor allem im Spielbereich galten die Urzeiteichen lange Zeit, nun ja, nicht gerade als Hitgaranten. Man denke nur ans erfolgreiche Dino-Strategiespiel Paraworld. An die Kameraverrenkungen von Dino Crisis 3. An den uninspirierten Turok-Reboot. Die Saurier

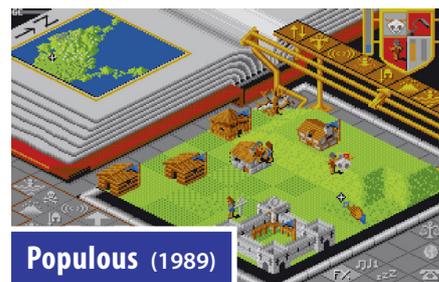
mögen mal die Erde beherrscht haben, auf Festplatten und Konsolen aber führten Raptores, Triceratopse, Tyrannosaueren & Co in den vergangenen Jahren ein Schattendasein – bis die Hypewelle von »Jurassic World« sie wieder ins Rampenlicht spülte.

Es hätte anders kommen können. Ein einziges Spiel hätte den Dinos (nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen Disney-Puppenserie) schon 2003 zu neuem Ruhm verhelfen können. Mehr noch: Dieses Spiel hätte die ultimative Urzeit-Simulation werden können. Sein Name: B.C. Sein Schirm-



Die Landschaften sehen organisch aus und laden zum Erkunden ein.

## Molyneux' Meilensteine



Populous (1989)

Im Götterspiel hüten wir unsere Bevölkerung, heben und senken Landschaften und verheeren die Reiche konkurrierender Himmels Herrscher mit Katastrophen à la Vulkanausbruch – Peter Molyneux' erstes Meisterwerk.



Dieses Artwork zeigt nicht nur einen Dino und affenähnliche Simians (rechts), sondern auch den Mauerbau aus Felsblöcken.

herr: Peter Molyneux, Entwicklergestein und Vater der Göttersimulation. Wie es sich für den Briten gehört, ist B.C. kein normales Spiel, es ist ein Mammutprojekt, ein Genregrenzensprenger, ein Supersaurus seiner Generation – und ambitioniert bis in die allerletzte Codezeile. Bereits Ende 2001 kündigt Molyneux B.C. für die Xbox an. Im Mix aus Action-Adventure, Strategie- und Rollenspiel soll man einen prähistorischen Menschenstamm anführen, der sich in der Nahrungskette emporkämpft, vom Säbelzahnziger-Imbiss zur vorherrschenden Keu-



Sogar die Zunge dieses Tyrannosaurus Rex ist animiert.

lenklopfruppe. Hierfür ficht man nicht nur gegen historisch korrekte Krokodile und Scharfzahnkatzen, sondern auch ganz unhistorisch gegen Dinosaurier. Die waren damals zwar schon ausgestorben – aber egal, hier geht's ja um den Spaß! Und spaßig sieht B.C. allemal aus, das Molyneux-Werk lockt mit schicker Grafik, lebendigen Sandbox-Welten und einer bis ins kleinste Detail authentischen Simulation. Auch eine PC-Version scheint trotz der Xbox-Ankündigung möglich; Molyneux' zeitgleich entstehendes Rollenspiel Fable schafft später auch den Sprung auf Windows. B.C. hingegen – nur, B.C. erscheint überhaupt nicht, weder für Xbox noch PC. Wir forschen nach Gründen und begeben uns auf Spurensuche in die authentischste Urzeit der Spielegeschichte.

#### Ein kolossaler Erstling

Nun wandelt Peter Molyneux ja seit jeher auf dem schmalen Grat zwischen Originalität und Dampfplauderei. Ja, er hat mit Dungeon Keeper, Populous und Syndicate Spiele geschaffen, deren Namen bis heute klingen. Aber er schwelgt auch gerne in atemberaubenden Ideen, die innovativer klingen, als sie letztlich sind. Die lernfähige Helfer Kreatur von Black & White? Ein mäßig spannen-

des Götter-Tamagochi. Der Hollywood-Glamour in The Movies? Editor-Bastelei ohne Tiefgang. Die »nie dagewesene Spielerfahrung« von Fable? Beschränkt sich darauf, dass sich das Aussehen des Helden an seiner Spielweise orientiert. Alles nett, aber weniger revolutionär als ursprünglich verkündet. Und von den Querelen ums Götterspiel Godus und das »Experiment« Curiosity wollen wir gar nicht erst anfangen. An B.C. ist Molyneux allerdings selbst nicht federführend beteiligt, er werbelt bevorzugt an Fable, das bei seinen Lionhead Studios im britischen Guildford entsteht.

Für die Entwicklung von B.C. zeichnet Intrepid Computer Entertainment verantwortlich, ein externes Team, das rund 40 Autominuten von Lionhead entfernt im südlichen London sitzt und von Mitarbeitern des ehemaligen Molyneux-Studios Bullfrog gegründet wurde. Man kennt sich also, Peter Molyneux gehört sogar dem Vorstand der Partnerfirma an. Dennoch soll es zwischen Lionhead und Intrepid später knirschen. Als Ben Cousins anno 2001 als Lead Designer zum Team stößt, ist hingegen noch alles in bester Ordnung und B.C. bereits auf einem guten Weg. Auch wenn der nicht immer geradlinig verläuft. Im Rückblick erinnert sich Cousins,



Syndicate (1993)

Molyneux betreut das Agenten-Taktikspiel als Produzent, in Erinnerung bleiben vor allem das beklemmende Zukunftsszenario, die vielfältige, taktisch wichtige Ausrüstung und der knallharte Schwierigkeitsgrad.



Magic Carpet (1994)

In Peter Molyneux' »Flugsimulation« steuern wir einen fliegenden Teppich, sie kombiniert flotte Actionkämpfe mit imposanten Zaubern, die komplette Levels umgraben können. Vor allem technisch ein Meilenstein.



Theme Park (1994)

Auch wenn das Subgenre der Freizeitpark-Aufbauspiele erst mit Rollercoaster Tycoon richtig populär wird – Peter Molyneux' Theme Park ist der erste Vertreter dieser Untergattung. Und ein überaus spaßiger noch dazu.



Pflanzenfresser ziehen weiter, wenn man sie von ihren Nahrungsquellen abschneidet.



Ein Team geht auf Dino-Jagd. Die Waffen dafür muss es erst herstellen.



Die eigentlichen Hauptgegner in B.C. sind die affen-ähnlichen und verschlagenen Simians.



Eine Erkunderin durchtaucht ein überflutetes Höhlensystem.

dass das Urzeit-Epos in den Jahren der Vorproduktion bereits unterschiedliche Formen durchlaufen hat. Demnach war die ursprüngliche Idee ein cartoonartiges Spiel, in dem ein Junge per Zeitreise in die prähistorische Ära geschickt wird. Mit dieser Vision hat B.C. am Anfang des Jahrtausends noch ähnlich viel gemeinsam wie ein Compsognathus mit einem Seismosaurus, Intrepid will bei seinem Erstlingswerk klotzen statt kleckern. Der Publisher Microsoft nimmt die großen Pläne wohlwollend zur Kenntnis, B.C. soll die technischen Fähigkeiten der Xbox demonstrieren. Und tatsächlich sehen die ersten Präsentationen schlichtweg atemberaubend aus.

**Die Urzeit lebt**

Vor allem dank der Spielwelt. Oh, diese Spielwelt! Fünf separate Levels soll B.C. enthalten (so viele wie Black & White), jeder davon riesig, komplett frei begehrbar und bevölkert von vielfältigen Wildtieren. Das wirkt

einfach lebendig, echt, einladend. Eine Szene etwa zeigt Höhlenmenschen, die von einem Felsen eine im Tal grasende Saurierherde beobachten – wer da nicht Lust aufs Erkunden bekommt und nebenher die Filmmusik aus »In einem Land vor unserer Zeit« pfeift, der hatte keine Kindheit. Die Spielwelt unterteilt sich in Klimazonen wie Regenwald, Wüste, Gebirge, Arktis und Tundra; es gibt dynamische Wetterwechsel sowie Vulkane, Flüsse und Seen. Apropos: Selbst unter Wasser geht das Abenteuer weiter, der Spieler kann schwimmen und tauchen, um überschwemmte Höhlen zu erkunden. Neben dem Homo sapiens tummeln sich in der prähistorischen Welt Säbelzahnkatzen, Dodo-Vögel, Triceratopse, Tyrannosauren und allerlei andere geschuppte oder befellte Bewohner. Die sind nicht nur Dekoration, vielmehr wollen die Entwickler eine lebendige Welt mit einer realistischen Nahrungskette simulieren. Jedes Lebewesen soll nämlich

einen Fressfeind haben, beispielsweise werden Insekten von Nagetieren verspeist, diese wiederum von Velociraptoren und so weiter – bis hin zum Tyrannosaurus.

Dieses Naturfestival vollzieht sich ohne Zutun des Spielers, allerdings beeinflussen seine Handlungen die Spielwelt und ihre Population. Bläst man beispielsweise zur Großjagd auf Velociraptoren, gibt es bald mehr Nagetiere, die gleichzeitig eine prima Nahrungsquelle für den Stamm abgeben. Wer sämtlichen Fleischfressern ein plötzliches Ende bereitet, der darf in einer Welt voller wandelnder Dodo-Steaks leben. Die man aber ebenfalls nicht überjagen darf, sonst gibt's bald gar keine mehr. Wenn man zu viele ihrer Beutetiere erlegt, werden hungrige Raubtiere zudem aggressiver und fallen über Stammesbewohner her – da sollte man doch lieber für eine Balance sorgen. Übrigens soll auch subtiles Vorgehen zum Erfolg führen, da alle Kreaturen Futter, Was-



**Dungeon Keeper (1997)**

Im Strategiespiel errichten wir als Fantasy-Bösewicht unterirdische Kerker voller Monster und Fallen. Schwarzhumorig, intelligent, grafisch ansprechend – und bis heute ein absoluter Meilenstein der Spielegeschichte.



**Black & White (2001)**

Durchaus originelles und witziges Götterspiel inklusive Helfercreature, der wir gutes oder böses Verhalten aneignen. Wird trotz der spannenden Grundidee aber schnell dröge, es gibt viel Leerlauf und magere fünf Levels.



**Fable (2004)**

Stimmungsvolles Rollenspiel, in dem sich der Held optisch der Spielweise anpasst. Magier etwa tragen glühende Runen-Tattoos, Bösewichtern wachsen Hörner. Dennoch nicht die versprochene »nie dagewesene Erfahrung«.

ser und Lebensraum benötigen. Verbaut man etwa einer Säbelzahniger-Population den Zugang zum Lieblingswasserloch, dann zieht sie dank der dynamischen KI schon bald in eine andere Region um. Eine andere Möglichkeit ist das Abbrennen des Lebensraums, von Bäumen und Gräsern. Auf die umfassende Feuersimulation ist der Lead Designer Ben Cousins noch heute stolz, er vergleicht sie mit der Far-Cry-Serie; Brände breiten sich dynamisch aus. Erleichtert wird die gewaltsame Evolution durch einen Tag-Nacht-Zyklus, bei Mondschein schlummern viele Vieher und lassen sich gefahrlos mit Speeren spicken. Manche Raubtiere gehen allerdings auch erst bei Dunkelheit auf Pirsch – gefahrlos ist ein nächtlicher Ausflug also nicht. 24 Stunden sollen in B.C. übrigens rund 20 Spielminuten entsprechen.

### Wir sind viele

Spielen soll sich B.C. im Grunde wie ein Action-Adventure, man steuert den ausgewählten Höhlenmenschen aus der Außenperspektive, die Kamera lässt sich rotieren – und die Figur jederzeit wechseln. Schließlich spielt man nicht nur einen Höhlenmenschen, sondern einen ganzen Stamm, und jedes einzelne Mitglied ist steuerbar. Überdies gibt's Charakterklassen wie Krieger oder Jäger, die eigene Fähigkeiten mitbringen. Dazu gehören Schwimmen, Tauchen, Bogenschießen, Schleichen und Kenntnisse in Chemie. So eignet sich jeder für andere Aufgaben, etwa die Nahrungssuche, den Schutz des Camps, die Dino-Jagd oder die Erkundung der Welt. Über ein einfaches Befehlssystem lassen sich den Mitstreitern Anweisungen erteilen, beispielsweise ob sie dem Spieler folgen, einen Gegner angreifen oder im Kampf Steine werfen sollen. Für diese Aktionen erhalten sie Erfahrungspunkte, die schließlich zu Levelaufstiegen und der Möglichkeit führen, die Fähigkeiten eines Charakters zu verbessern. Rollen- und Strategiespiel ist B.C. also auch. Wer keine Anweisungen hat, geht einem individuellen Tagesablauf nach. Intrepid entwirft sogar eine eigene Sprache für die Urmenschen. Alles soll sich authentisch anfühlen. Ben Cousins geht sogar so weit, in beliebten



Die Dinosaurier interagieren auch untereinander, dieser Tyrannosaurus sucht nach einem Snack.

Jump&Runs die Länge des idealen Sprungs zu vermessen: 0,7 Sekunden darf eine Spielfigur in B.C. in der Luft bleiben.

Das Kernziel des Spiels besteht darin, den Stamm zu vergrößern. Das geschieht zum einen durch Nachwuchs (der mit Nahrung »gekauft« wird), zum anderen durch die Rekrutierung anderer Urmenschen. Beispielsweise trifft man auf einige Höhlenbewohner, die regelmäßig von einem Säbelzahniger angegriffen werden und um Hilfe bitten. Diese zu leisten ist freiwillig. Wer es jedoch tut, darf neue Stammesmitglieder begrüßen. Eine weitere Mission schaltet schließlich deren individuelle Fähigkeiten frei. Neben den angeborenen Talenten soll es möglich sein, Stammesmitgliedern zusätzlich neues Wissen zu vermitteln. Findet man etwa einen Baum und schlägt einen Ast ab, so kann man ihn mit ins Lager nehmen und den dort Anwesenden zeigen. Eventuell führt das Brainstorming dazu, dass sie herausfinden, wie man einen Bogen baut. Dieser kann dann auf zukünftigen Exkursionen für die Jagd eingesetzt werden. Die Kämpfe sollen blutig, verzweifelt, packend sein – man soll sich wirklich fühlen wie im Überlebenskampf. Deshalb sollen die Dinosaurier noch wesentlich größer ausfallen, als sie in der echten Welt waren. Peter Molyneux betont mehrfach, dass der auf Bildern gezeigte Tyrannosaurus Rex

lediglich ein »Heranwachsender« sei. Und schon der ist nicht gerade winzig.

### Minecraft gegen Affen

Um mit dieser Bedrohung klarzukommen, kann man nicht nur Waffen wie Bögen und Speere bauen, sondern die Spielwelt auch anderweitig zum eigenen Vorteil nutzen. Der Stamm darf beispielsweise Eier und Beeren sammeln, pflanzliche Gifte herstellen (hier kommt das Chemietalent zum Tragen) sowie wilde Hunde einfangen und für den Kampf abrichten. Oder man mauert Wildtiere kurzerhand ein. Letzteres ermöglicht ein Feature, das Ben Cousins als eine Art Ur-Minecraft beschreibt. Stammesmitglieder mit der entsprechenden Fähigkeit können – der Physik-Engine sei Dank – riesige Steine Abhänge herunterrollen. So lassen sich nicht nur heranstürmende Saurier plätten, man kann die Felsbrocken auch in kleinere, legoartige Blöcke zerlegen. Damit ist es möglich, Tieren den Zugang zu Wasserquellen zu verwehren, sie nachts einzusperren oder einen Wall ums eigene Lager zu ziehen. Ben Cousins berichtet von enormen Bauwerken, die einige interne Tester damit errichtet haben.

Wenn der Stamm eine bestimmte Bevölkerungsgröße erreicht, wechselt er in den nächsten der fünf Levels. Allerdings sollen nicht alle Bewohner mitwandern, sondern



**The Movies (2006)**

Hollywood-Aufbauspiel, in dem man ein Filmstudio verwaltet. Bietet viele liebevolle Details und einen vielseitigen Editor für Eigenbau-Filme, aber generell wenig spielerischen Tiefgang. Dennoch durchaus originell.



**Fable: The Journey (2012)**

Nach zwei guten Fable-Fortsetzungen erscheint dieser Ableger – ein Simpelspiel für die Xbox 360, in dem man eine Straße entlang fährt und mit Kinect-Gesten Zauber wirft. Peter Molyneux' bisheriger Tiefpunkt.



**Godus (in Entwicklung)**

Per Crowdfunding finanziertes Götterspiel, um das es einige Querelen gibt (etwa um die zuerst erschienene Mobile-Version). Die harsche Kritik am Spiel führt dazu, dass Molyneux gelobt, nicht mehr mit der Presse zu sprechen.



Felsbrocken lassen sich Abhänge hinunterstoßen, um Dinos zu plätten.



Dieses Jägerteam hat sich in stilechte Masken gekleidet.

nur die fünf besten – man muss also zusätzlich darauf achten, dass man möglichst unterschiedliche Experten heranzüchtet. Ungefähr in der Mitte des Spiels betritt schließlich der Hauptfeind die Bühne: Die Simians sind clever, hasserfüllt und gut organisiert. Das klingt nach *Homo sapiens*, die Widersacher sind allerdings Affenmenschen, die ungefähr dieselbe Evolutionsstufe erklommen haben wie der Spielerstamm. Sie setzen also ebenfalls Waffen ein – und starten regelmäßig Raubzüge gegen ihre neuen Nachbarn. Wer diesen cleveren Konkurrenten Herr werden möchte, muss alle taktischen Register ziehen. Was passiert zum Beispiel, wenn man einen Tyrannosaurus Rex ins Affenlager lockt ...? So soll der Spieler mit den Möglichkeiten der Welt experimentieren, neue Herangehensweisen finden – B.C. ist eine Sandbox, wie sie im Buche steht.

#### Das Mammut ist zu groß

Ob sich der *Homo sapiens* durchsetzt oder es zu einer Neuauflage von »Planet der Affen« kommt, bleibt jedoch offen – zumindest in B.C. Als Peter Molyneux auf der E3 2002 erste Bilder zeigt, ist das Spiel nach seiner Aussage halb fertig. Auf einen Termin will sich der Designer nicht festlegen, scherzt aber, dass mit einer Veröffentlichung noch in diesem Jahrtausend gerechnet werden dürfe. Der Publisher Microsoft ist da etwas konkreter und peilt den Frühling 2003 an. Bis

dahin taucht immer mehr Material zu B.C. auf – sowohl Bilder als auch Videos. Die Presse ist voll des Lobes. Das Spiel sieht für damalige Verhältnisse hervorragend aus, die künstliche Intelligenz und das lebendige Ökosystem klingen vielversprechend. Doch B.C. erscheint nicht im Frühling 2003. Und auch nicht im Sommer. Dafür wird das Urzeit-Epos auf der E3 2003 erneut präsentiert und avanciert zu einem der meistwarteten Titel des kommenden Spielejahres. Als der Lead Designer Ben Cousins allerdings wenige Monate später zu Sony wechselt, kommen erste Gerüchte darüber auf, dass die Entwicklung von B.C. stocken könnte. Microsoft dementiert umgehend, B.C. soll definitiv 2004 erscheinen.

Aber es kommt anders. Auf der E3 2004 ist B.C. nochmals zu sehen, zum Jahresende vermeldet Peter Molyneux jedoch den Entwicklungsstopp. Ben Cousins betont zwar, dass er zu diesem Zeitpunkt nicht mehr bei Lionhead war, vermutet hinter der Einstellung aber vor allem zwei Gründe. Einerseits soll B.C. zu sehr in Rückstand geraten sein, um noch in der Ära der ersten Xbox zu erscheinen. Die Kosten für eine Portierung auf die im Folgejahr erscheinende Xbox 360 seien dann zu hoch gewesen. Andererseits hält der ehemalige Lead Designer das Projekt angesichts der damaligen Hardware für zu ambitioniert. Er spricht es zwar nicht direkt an, aber die Knackpunkte scheinen die dy-

namische Nahrungskette und die große, lebendige Spielwelt gewesen zu sein – beides hätte die Xbox schlicht nicht berechnen können, zumindest nicht im angestrebten Umfang. Auch Buschfeuer, die den ganzen Level in ein Inferno verwandelt hätten, seien der Framerate abträglich gewesen. Letztlich scheitert B.C. am Ehrgeiz, alles, wirklich alles simulieren zu wollen – bis hinab zum Wachstum der Früchte, die Nagetieren als Nahrung dienen. Dadurch wird das Balancing zur Mammutaufgabe: Jede Aktion des Spielers kann unvorhersehbare Kettenreaktionen auslösen und das Ökosystem zusammenbrechen lassen. Wie vermeidet man da Frust und Sackgassen? Es hätte womöglich Jahre gedauert, B.C. richtig auszutarieren.

#### Lieber etwas Kleineres

Noch dazu hätte das Intrepid-Team Cousins zufolge lieber ein reines Action-Adventure entwickelt, am Strategieteil sowie der Stammesverwaltung sei man gar nicht sonderlich interessiert gewesen. »Wenn ihr euch fragt, was die Vision des Teams war«, fügt Cousins hinzu, »dann spielt Mittelalter: Mordors Schatten und stellt es euch in der Urzeit und mit Charakterklassen, aber ohne Nemesis-System und Rollenspiel-Anleihen vor. Das Ergebnis kommt unserer damaligen Vorstellung am nächsten.« Auch wenn Cousins es nicht offen ausspricht, klingt das zumindest so, als habe es zwischen dem traditionell sehr ambitionierten Peter Molyneux und dem bodenständigen Intrepid-Team gewisse Differenzen gegeben. Auch, weil sich der Lionhead-Frontmann damals lieber auf Fable konzentriert. Unter dem Arbeitstitel »Project Ego« auf der E3 2001 angekündigt, soll das Prestige-Rollenspiel etwas Innovatives, noch nie Dagewesenes bieten. Entsprechend hoch sind die Erwartungen, nach mehreren Verschiebungen erscheint Fable Ende 2004 für die Xbox und Ende 2005 für den PC. Auch dank ehemaliger Mitglieder des B.C.-Teams, von denen die meisten nach dem Entwicklungsstopp an Fable werkeln. B.C. selbst hingegen zieht den Kürzeren, der Urzeit läutet die Totenglocke. Schade, die dynamische Weltsimulation wäre einzigartig gewesen. Ob B.C. wirklich noch in diesem Jahrtausend erscheint – nun, das müssen wohl kommende Generationen beantworten. ★



Beim Baden werden die Stammesmitglieder von einem durstigen Dino überrascht.